

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт музыкального и художественного образования
Кафедра художественного образования

**ДИЗАЙН НАВИГАЦИИ ГЛАВНОГО УЧЕБНОГО КОРПУСА
УРАЛЬСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
УНИВЕРСИТЕТА**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

Исполнитель:
Жаданов Владимир Сергеевич,
обучающийся Дкг-1501 группы

дата

подпись

подпись

Руководитель:
Кардашев Арсен Владимирович,
старший преподаватель кафедры
художественного образования

Подпись

Екатеринбург 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ.....	7
1.1. Анализ проектной ситуации.....	7
1.2. Анализ аналогов.....	16
1.3. Портрет потребителя.....	28
ГЛАВА II. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ И ОПИСАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.....	31
2.1. Проектные проблемы.....	31
2.2. Проектные задачи.....	31
2.3. Проектная концепция.....	32
2.4. Описание и обоснование проектного решения.....	32
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	44
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	44
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	45

ВВЕДЕНИЕ

Современные реалии, темп жизни предполагают быстрый поиск и получение информации, мгновенные контакты и общения с людьми, легкое усвоение и использование различных инструментов, но существуют вещи, являющиеся устаревшими, развитие и модернизация которых происходит гораздо медленнее. К таким вещам можно отнести логику и навигацию в общественных пространствах. Любые здания и пространства, в которых присутствует высокий поток людей, нуждается в грамотной навигации и неважно, что это, торговый центр, метро, аэропорт, музей или институт. Учебные заведения — крайне сложные в навигационном плане пространства. Институты могут состоять из зданий и корпусов, множества кабинетов, аудиторий и кампусов, и чем масштабнее строение, тем сложнее создать подходящую под него систему навигации. Практика показывает, что чаще всего те решения, которыми пользуются подобного рода образовательные учреждения, малоэффективны.

Навигация — это наука на стыке информационного дизайна, типографики, инфографики, графического дизайна и проектирования пользовательского интерфейса.

Данная выпускная квалификационная работа посвящена поиску решения проблем, связанных с ориентированием в здании, нахождению оптимального маршрута и созданию более удобной и комфортной общественной среды в главном корпусе Уральского Государственного Педагогического Института.

Процесс создания навигации в университете может быть осложнен непростой планировкой здания с запутанной системой коридоров и размещением кабинетов. Таким образом, в основе данного проекта лежит анализ помещения с учетом реальной динамики перемещений посетителей и на их основе предложены оптимальные варианты передвижения для

студентов, абитуриентов, преподавателей, технического персонала и всех посетителей данного учебного заведения.

Задачи выпускной квалификационной работы:

1. Проанализировать проблемы, связанные с навигацией главного учебного корпуса.
2. Провести опрос среди студентов Уральского государственного педагогического университета.
3. Найти и проанализировать прямые и косвенные аналоги оформления общественного пространства других образовательных учреждений подобного типа.
4. Выявить современные тенденции в области дизайна общественного пространства.
5. Разработать модернизированный дизайн навигации главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета.

Цель выпускной квалификационной работы: создание дизайна навигации главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета.

Объект выпускной квалификационной работы: навигация главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета.

Предмет выпускной квалификационной работы: элементы навигационной системы учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета.

Ключевые слова: УРБАНИСТИКА, НАВИГАЦИЯ, ЛОГИСТИКА, ИНТЕРЬЕР, АРХИТЕКТУРА, ОРИЕНТАЦИЯ, НАПРАВЛЕНИЕ, ИНСТИТУТ, СТУДЕНТ, ПОИСК.

Для достижения цели и задач выпускной квалификационной работы использовался **комплекс методов:**

- *теоретических*: анализ литературы, анализ существующих прямых и косвенных аналогов, поиск стилового и концептуального решения;

- *эмпирических*: наблюдение, опрос, аналоговое проектирование, эскизирование, художественная визуализация.

Теоретическая значимость исследования: создание единой навигационной системы для Уральского педагогического института, которую можно применить и в других зданиях и помещениях вуза.

Практическая значимость художественно – творческого проекта: в результате внедрения дизайн - проекта будет создание новой и более совершенной общественной логистики, удобной среды пространства главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета. Дизайн навигации должен упростить ориентировку в пространстве образовательного учреждения.

При работе над дизайн - проектом, использовалось следующее программное обеспечение:

- Adobe Photoshop CC 2019;
- Adobe Illustrator CC 2019;
- Corel Draw X8;
- Microsoft Office Word;
- Microsoft Office PowerPoint.

Планируемые результаты внедрения дизайн-проекта – это создание удобной и понятной для использования навигационной системы Уральского педагогического института.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из, введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения, и представляется разработанным художественно-творческим проектом дизайна общественного пространства главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета, оформленный на 3-х планшетах 700x500 мм.

Апробация материалов выпускной квалификационной работы осуществлялась в рамках производственной практики на базе главного учебного корпуса педагогического института.

ГЛАВА I. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ

1.1. Анализ проектной ситуации.

Главная задача в проектировании навигации – это создать максимально понятную, удобную и ориентированную на пользователей систему движения, составления маршрутов и поиска нужных мест.

Проектирование навигации в университете направлено на создание понятной и наглядной системы ориентирования для всех посетителей вузов. Использование креативных средств и приемов обеспечивает формирование гармоничного визуального пространства. Грамотный подбор стилистики и оформления хорошо читаемых надписей и пиктограмм позволяет создать узнаваемый образ заведения, сочетающий его специализацию, авторитет и престиж.

Общая площадь здания составляет 24092,2 квадратных метров. Высота строения составляет - шесть этажей и один подземный этаж. В кампус входят учебные, лабораторные, жилые, спортивные, административные, хозяйственные помещения и строения. Главное здание состоит из шести блоков А, Б, В, Г, Д, Е.

Системы навигации, которые используются на данный момент:

1. Основные вывески
2. Лестничные и поэтажные указатели
3. Поэтажные планы
4. Таблички на кабинеты
5. Планы эвакуации и системы ФЭС
6. Технические таблички (запрещающие и предупреждающие знаки и бирки: "электрощитовая" и т.п.)
7. Наклейки или таблички на стекла (№ окна, на себя, от себя, приём граждан и т.п.)
8. Навигационные знаки (туалет, столовая, копировальные услуги и т.п.)

Структура практически всего здания представляет из себя систему длинных коридоров (рис. 1.1.1 – 1.1.10).

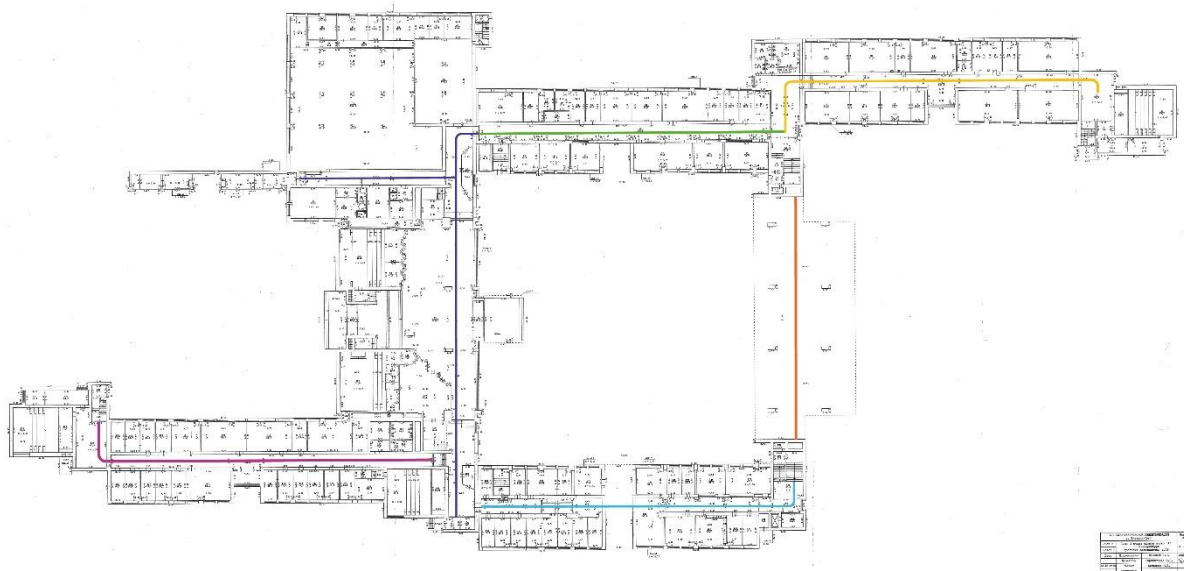


Рис. 1.1.1. Общий план 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ

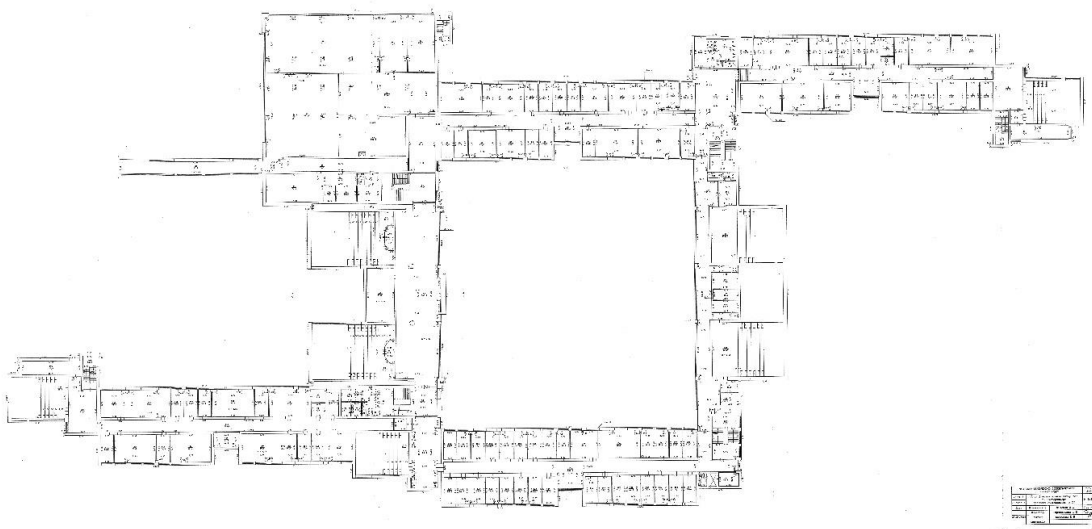


Рис. 1.1.2. Общий план 2 этажа главного учебного корпуса УрГПУ

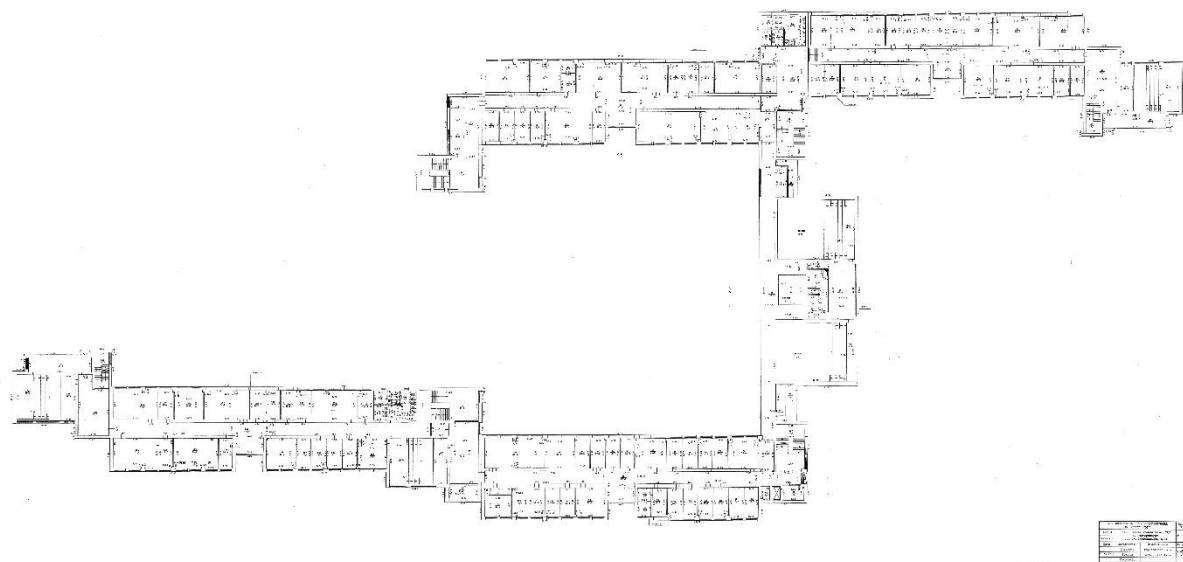


Рис. 1.1.3. Общий план 3 этажа главного учебного корпуса УрГПУ

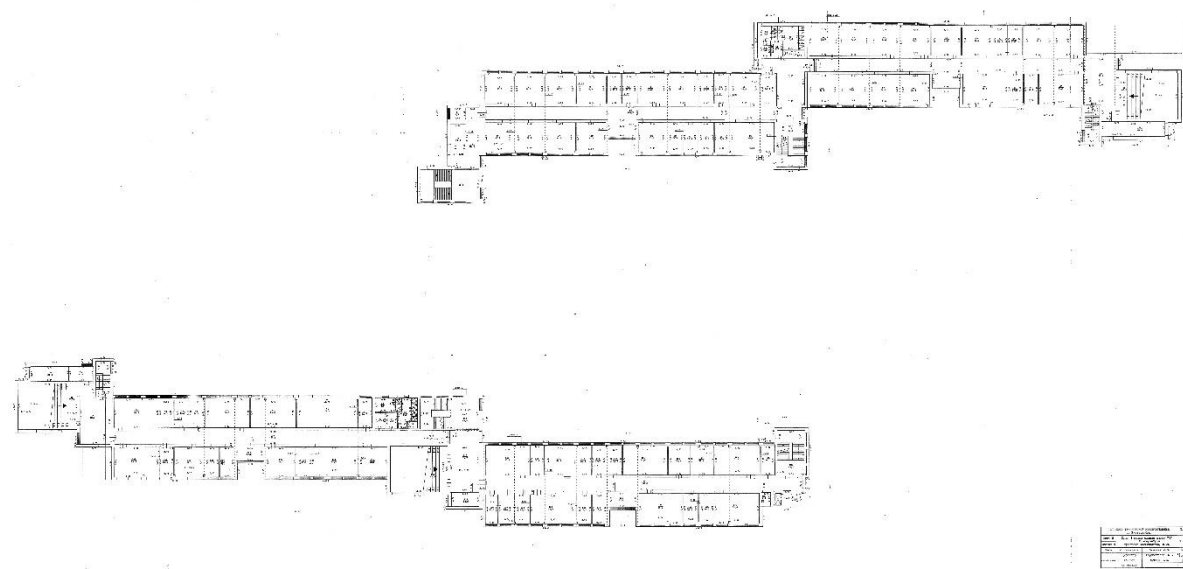


Рис. 1.1.4. Общий план 4 этажа главного учебного корпуса УрГПУ

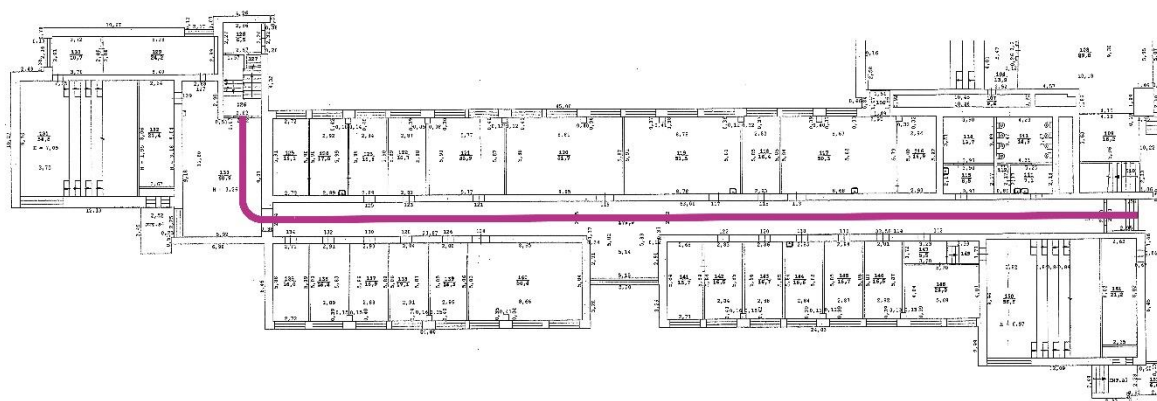


Рис. 1.1.5. План 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока А

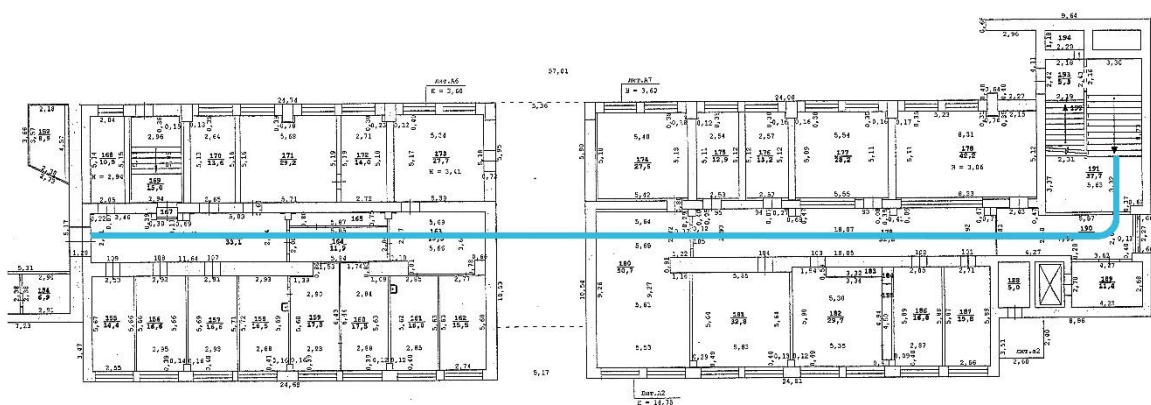


Рис. 1.1.6. План 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока Б

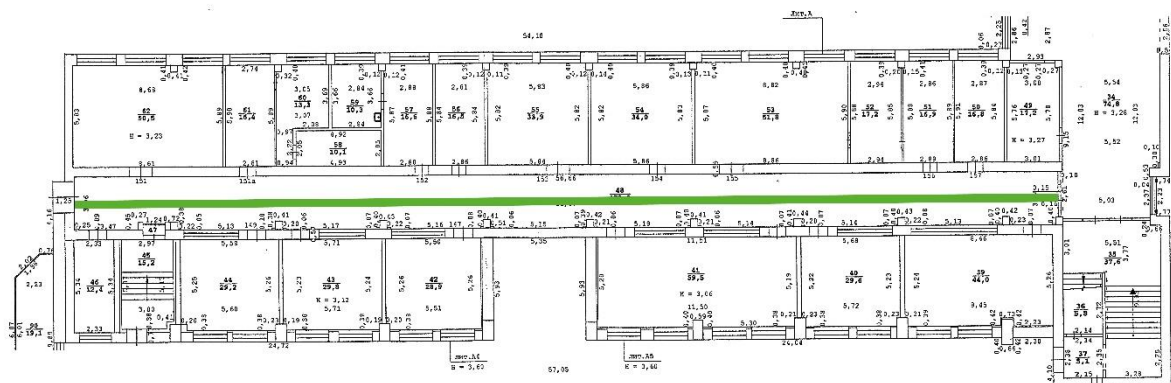


Рис. 1.1.7. План 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока В

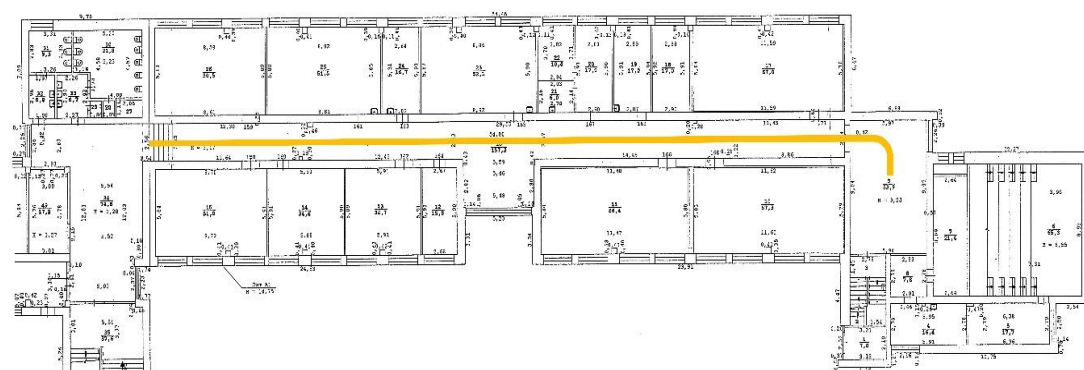


Рис. 1.1.8. План 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока Г

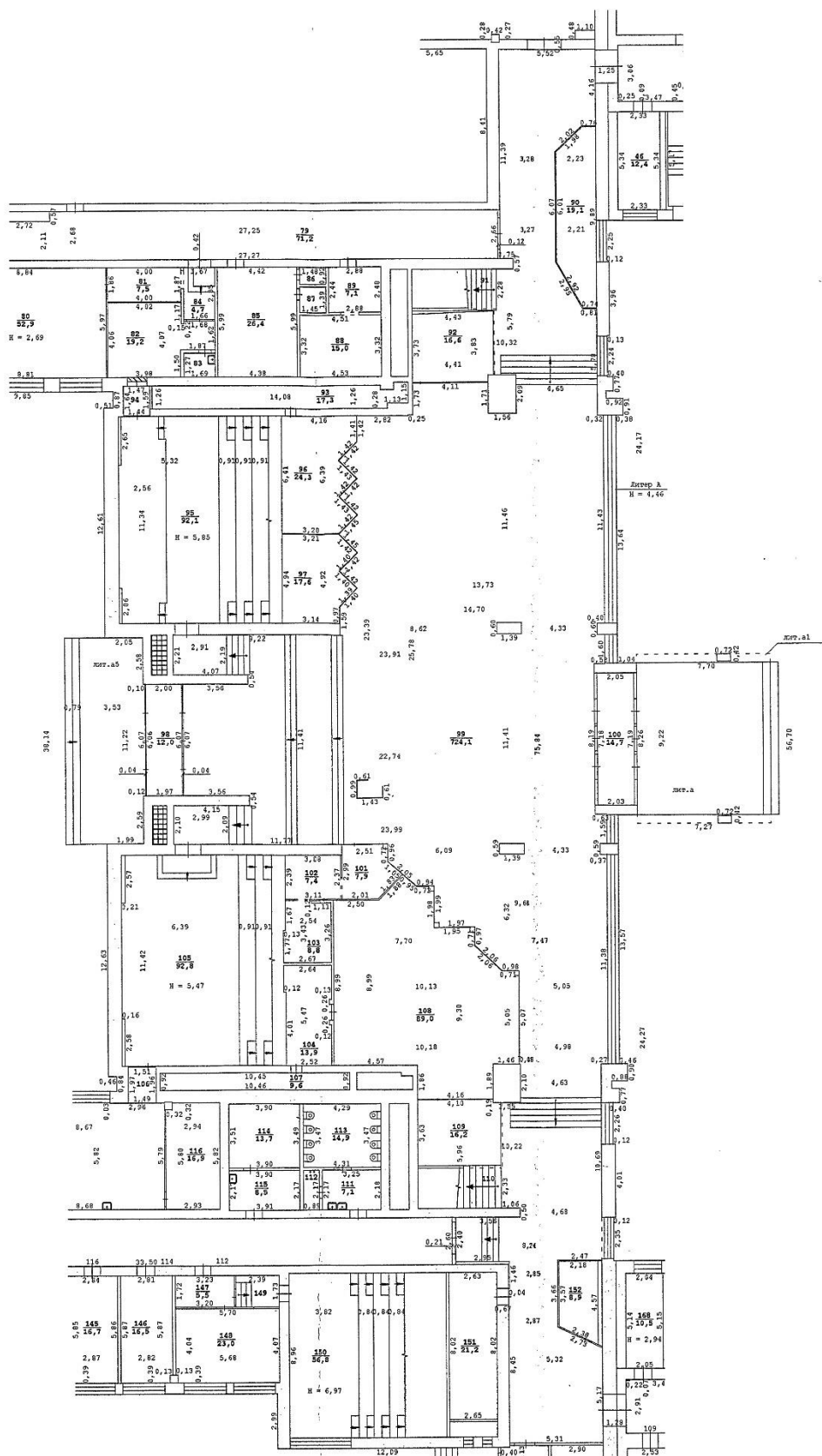


Рис. 1.1.9. План 1 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока Д

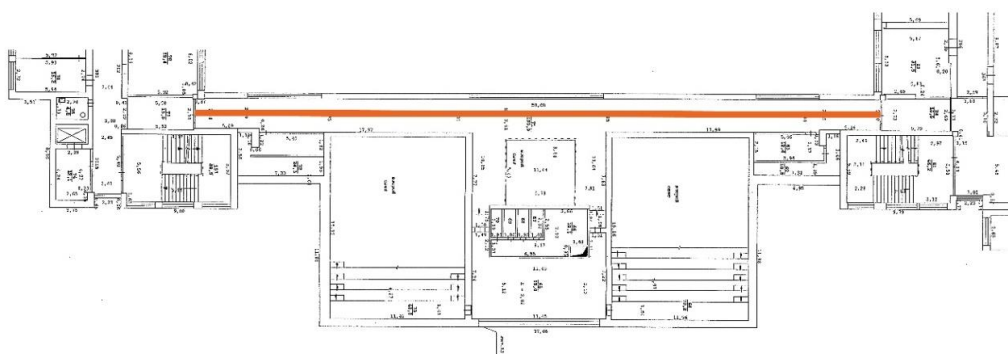


Рис. 1.1.10. План 3 этажа главного учебного корпуса УрГПУ блока Е

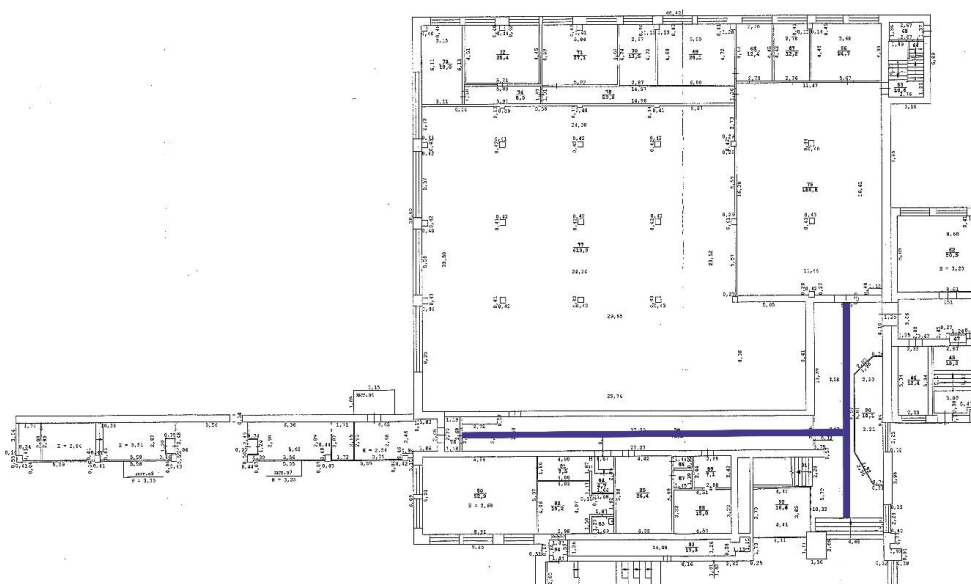


Рис. 1.1.11. План 3 этажа главного учебного корпуса УрГПУ научной библиотеки ИИЦ

Текущая навигационная система (рис 1.1.11) является неудачной по ряду причин. Основной концепции этой системы было создание указателей, повторяющих морфологию коридоров, в которых они расположены.

Главным недостатком данной концепции являются затруднения пользователей в процессе распознавания в указателе формы коридоров. Также

Также использование различного масштаба кеглей шрифтов и знаков разрушают композицию указателя и затрудняют процесс считывания информации.

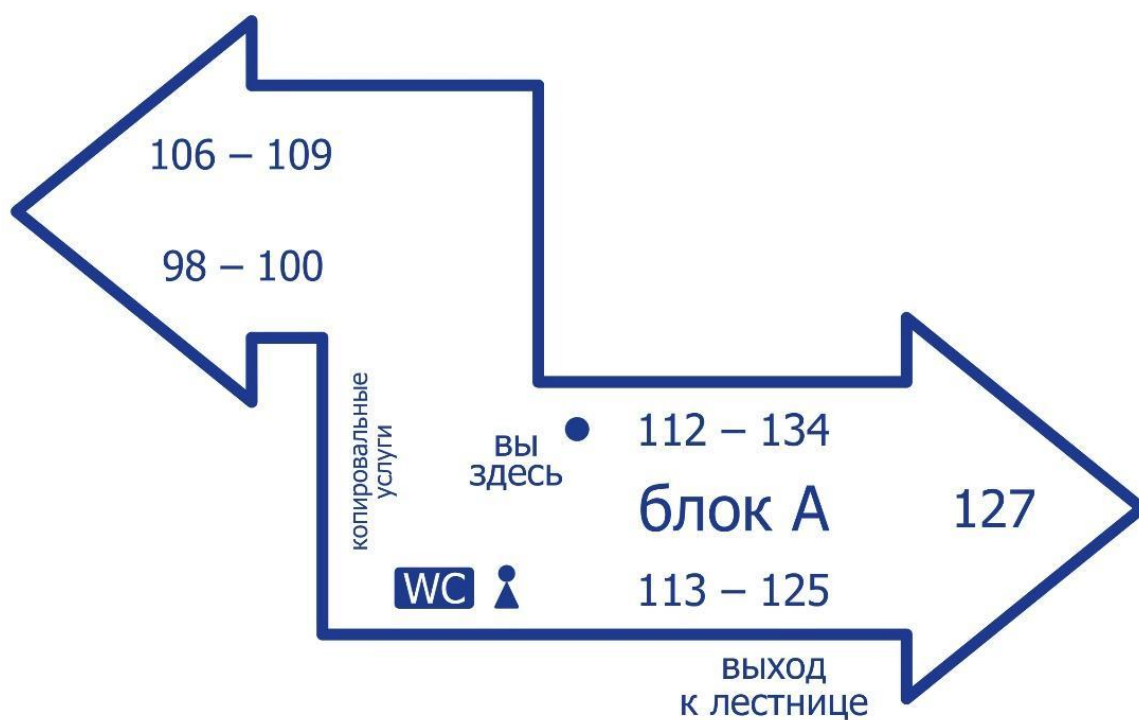


Рис. 1.1.11. Текущие указатели главного учебного корпуса УрГПУ для блока «А».

Нельзя не заметить также и то, какого масштаба были навигационные указатели и на какой высоте их периодически размещали.

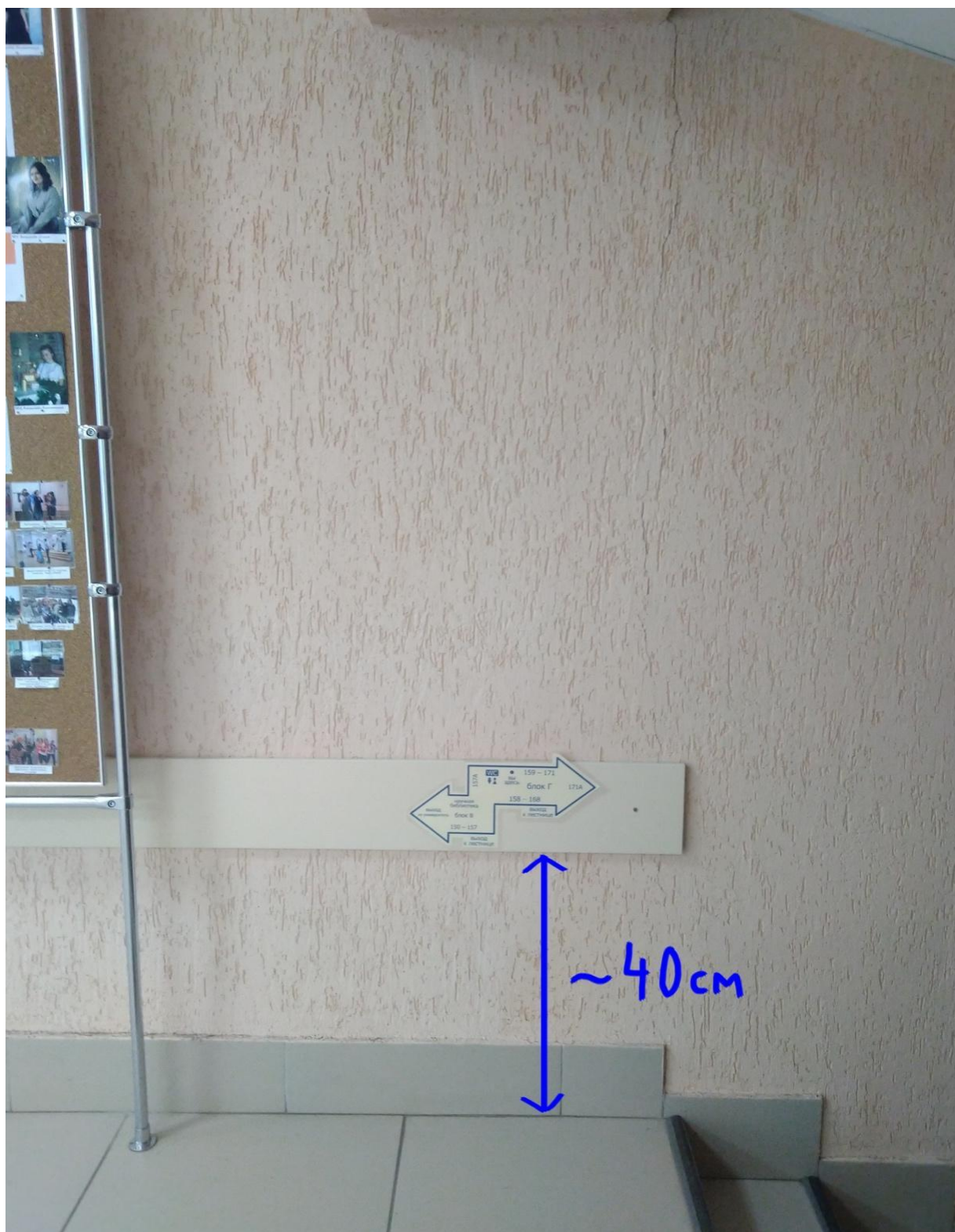


Рис. 1.1.2. Существующие указатели главного учебного корпуса УрГПУ для блока «Г»

Помимо всего существует ряд архитектурных проблем, которые не сможет целиком исправить система навигации, но немного упростит их решение.

Так, например блок «Б» на первом этаже разделен на две части стеной и чтобы добраться до его дальней части, нужно сначала подняться на этаж выше, дойти до конца блока «Б» на втором этаже, спуститься вниз и только тогда вы окажитесь в нужном месте.

Еще одна проблема связана с тем, что у института за долгое время его существования стёрся единый облик интерьера. Кабинеты ремонтировались, двери и лестничные пролеты заменялись, убирались и спустя 50 лет каждый блок, этаж и кабинет выглядят абсолютно по-разному. Это вызывает у посетителей сложность в запоминании местности.

1.2. Анализ аналогов

Современные тенденции в области общественных пространств подразумевают тесную связь между определенной территорией и общественной жизнью людей. Именно коммуникативная составляющая является одной из основных черт подобных мест.

Дабы создать удобное современное и привлекательное пространство, ориентированное на людей, существует понятие «Плейсмекинг» (Place Making с англ. – создание пространства). Им называют, своеобразный подход к организации планирования и управления общественными пространствами, направленный на создание эмоциональной привязанности социума выбранного места, а также развитие их чувства общности.

Опираясь на историю, знания, идеи и возможности людей, Плейсмекинг помогает создавать пространство, которое гармонично и естественно вписываются в городскую среду. Данный подход позволяет предотвратить большое количество ошибок, неизбежных при застоявшемся административном планировании и дизайне. В процессе создания анализируются основные потребности пользователей и различные способы

использования конкретного пространства, из которых в итоге проектируется основная концепция данного места.

Рассмотрим примеры использования приемов плейсмейкинга в навигации различных общественных пространств.

Достичь комфортной обстановки и благоприятной атмосферы удалось команде дизайнеров из Московской студии *Mountteam Design* в их проекте навигации для больницы.

Данный пример показывает, что одних лишь указателей и путеводителей по коридорам недостаточно. В данном примере используются специально разработанные пиктограммы врачей и пациентов, а также различные текстовые предложения с медицинскими подсказками, советами и тестами. Дизайн интерьера коммуницирует с посетителями, настраивает их на приятный поход к врачам и дает повод задуматься о собственном здоровье.



Рис. 1.2.1 Место ожидания.



Рис.1.2.2 Каждый кабинет имеет иллюстрацию врача с его узким профилем.



Рис.1.2.3 Пример настенной иллюстрации.



Рис.1.2.4Периодически на стенах можно увидеть советы для прохождения различных медицинских процедур.

В качестве еще одного косвенного аналога можно привести в пример дизайн навигации завода «Флакон». Проект разрабатывался в студии Артемия Лебедева.

На территории бывшего завода образовался креативный кластер, где открылись дизайнерские студии, офисы, архитектурные бюро, мастерские, интернет-журналы и т.д.

Дизайнеры решили выбрать идею грубого индустриального стиля, идеально подходящую под антураж бывшего стекольного завода. Черные навигационные панели не портят фасады зданий, хорошо вписываются и легко выделяются на фоне кирпичных стен, ярких граффити, настенных иллюстраций, ярмарочных павильонов и воздушных шаров.

Сам стиль навигационных панелей представляет из себя обобщенную карту здания сверху. Каждое строение имеет свою форму и со временем откладывается в памяти у посетителей.



Рис. 1.2.5 Как выглядят навигационные панели на фоне кирпичных стен бывшего завода.



Рис. 1.2.6 Вид на здание с верху.



Рис. 1.2.7 Форма здания превратилась в навигационную панель.



Рис. 1.2.8 Пример пиктограмм и знаков.



Рис. 1.2.9 Карта всего павильона.

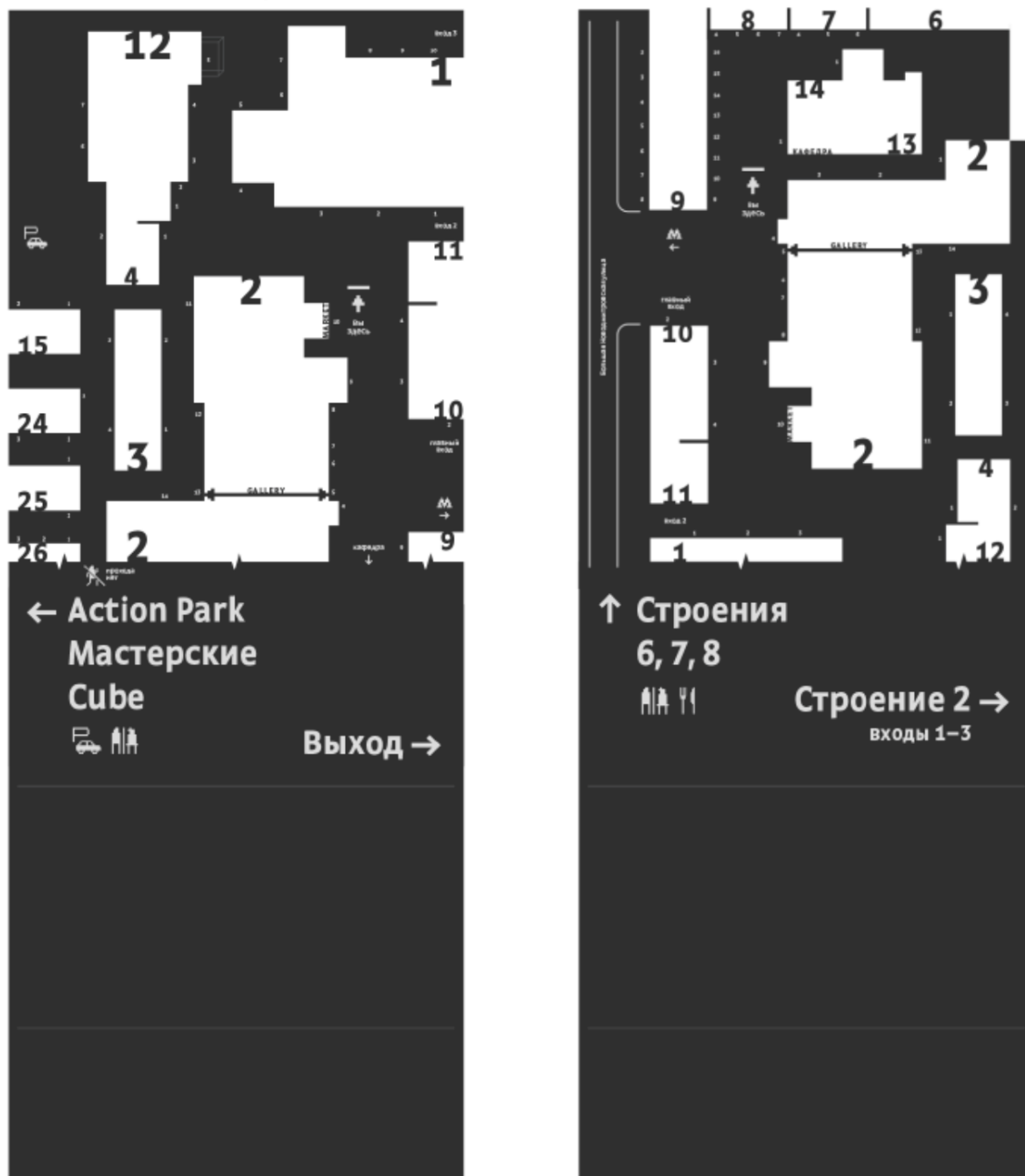


Рис.1.2.10 Пример карт павильона.

В качестве прямого аналога можно рассмотреть навигацию по зданию МГИМО дизайн студии Бюро Горбунова. Чтобы политологи и экономисты, международные юристы и иностранные гости, послы и будущие дипломаты не потерялись в сложном лабиринте коридоров университета МГИМО,

были разработаны основные принципы и методы решения в создании дизайна системы навигации.

В основные концепции находится интернационализм. Он удачно просматривается и в дизайне указателей и в специально разработанных часах, на всех лестницах, стендах и т.д.

В данном примере можно разглядеть принципы идеи Плейсмейкинга. Если в институте учиться и преподают люди со всего мира, то и в дизайне это следует учитывать.



Флаги узнаваемы даже
по небольшому фрагменту
в узоре

Рис. 1.1.11 Выделенная нижняя линия является - главной составляющей всей айдентики.



Рис. 1.1.12 Специально разработанные часы со встроенным расписанием пар, также имеет айдентику интернационализма.



Рис. 1.1.12 Пример навигационных указателей.

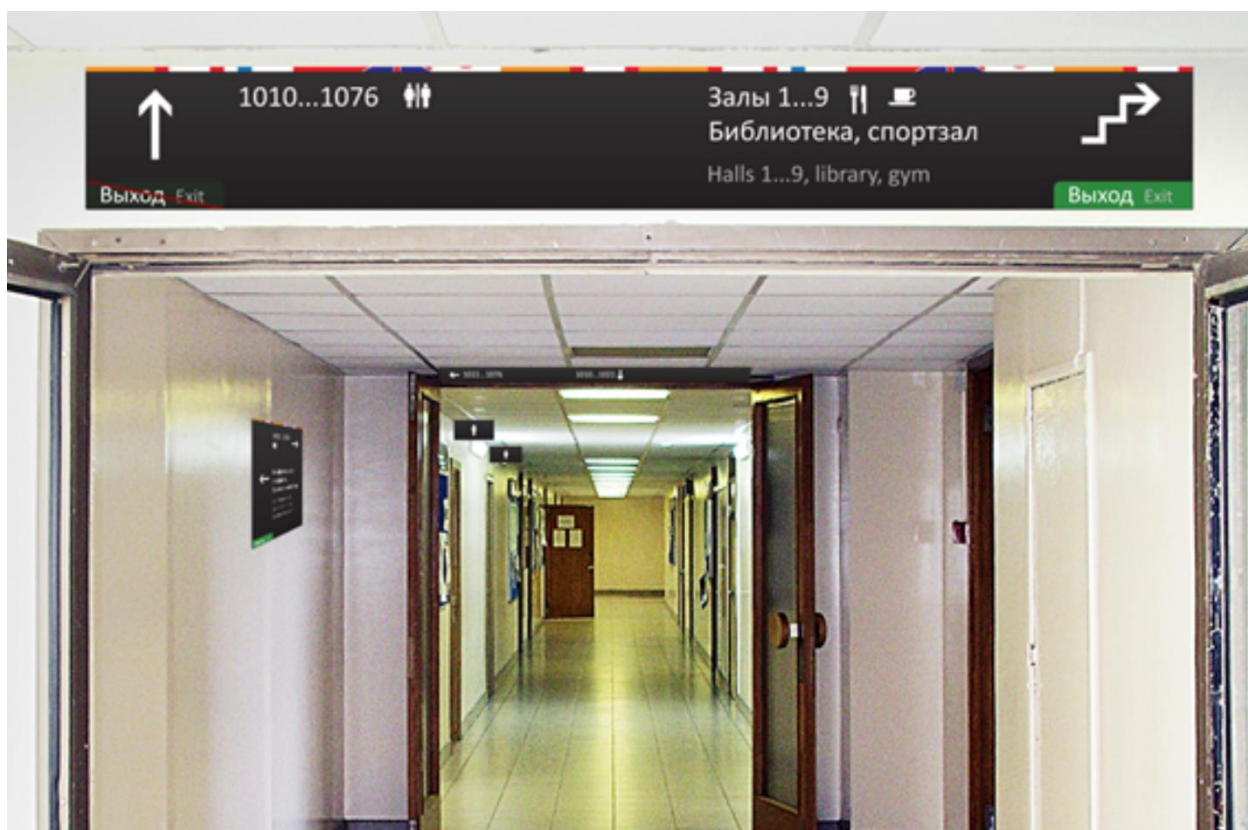


Рис. 1.1.13 Настенная панель с обозначением кабинетов, библиотек, спортивных залов и т.д.

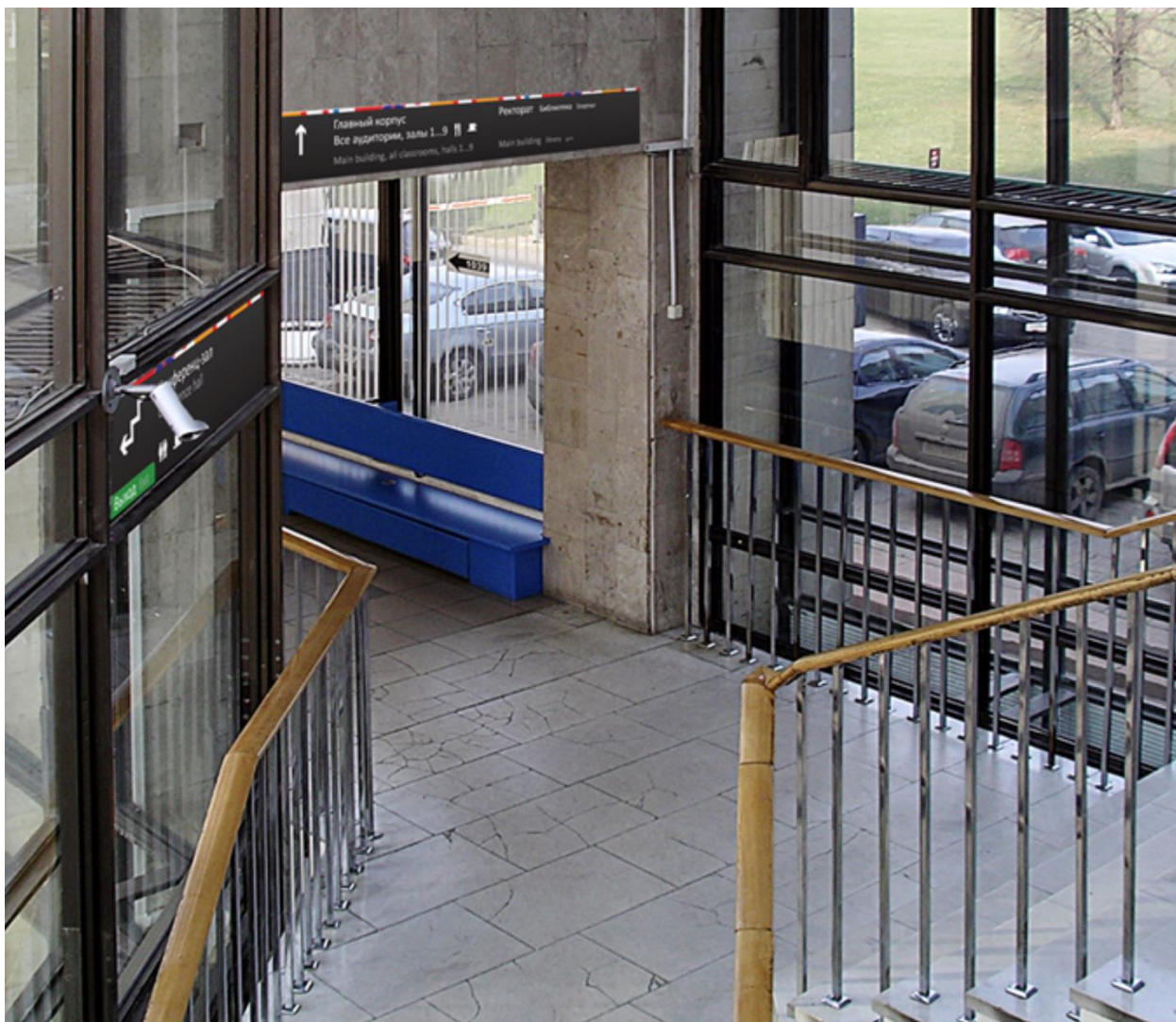


Рис. 1.1.14 Переход из кампусов.

1.3. Портрет потребителя

Дизайн системы навигации общественного пространства университета предназначен для создания комфортного ориентирования, составления маршрута от точки «А» до точки «Б». При этом проект должен ориентироваться на потенциального потребителя. Еще на стадии первичной оценки оформления дизайн должен привлекать потребителя, что говорит об удачности проектного решения.

Главным потребителем любого института являются студенты. Современные реалии таковы, что молодая аудитория к которым относятся студенты, быстрее и легче воспринимают информацию ту, что ближе к дизайну веб-интерфейсов и сайтов. У современной навигации общественных пространств много общего с веб-дизайном, они имеют единые элементы, такие как –иконки, знаки навигации, направляющие и так далее [рис.1.3.1 – 1.3.2]. Следовательно, ориентируясь на молодых студентов, дизайн навигации института должен включать в себя схожие элементы с веб-дизайном.

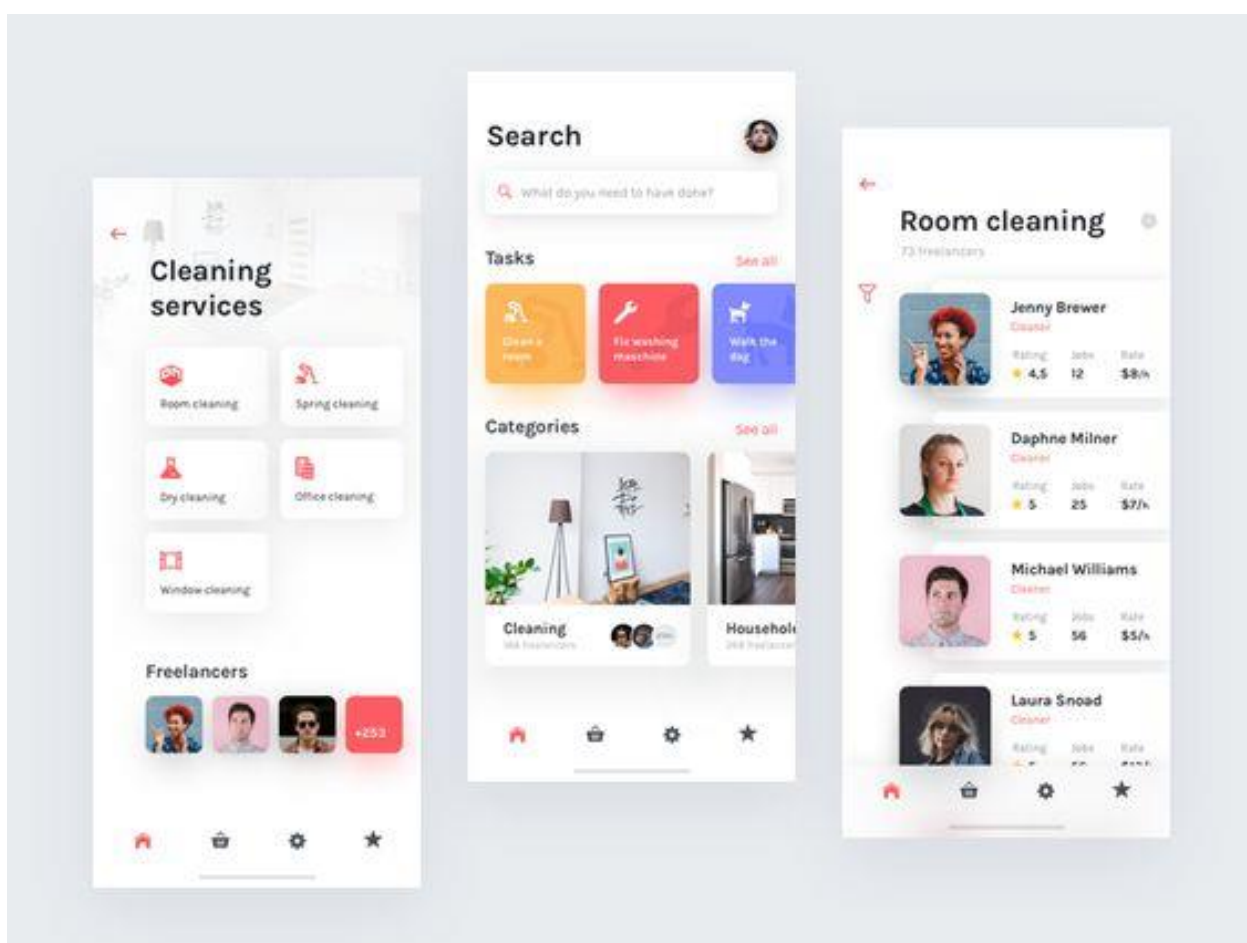


Рис.1.3.1. Пример дизайна интерфейса мобильного приложения.

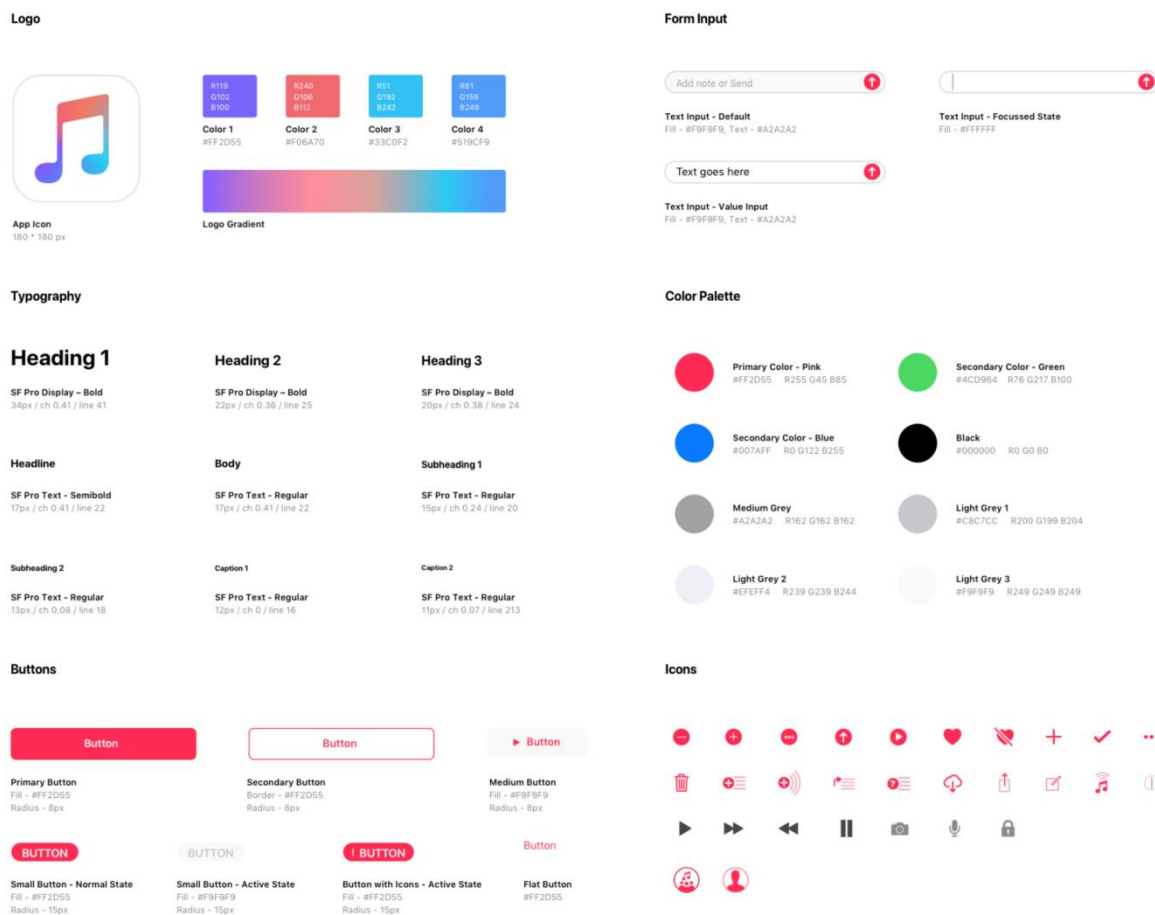


Рис. 1.3.2. Навигационные элементы приложения AppleMusic.

Посетителями уральского педагогического института являются: абитуриенты, студенты, преподаватели, родители, технический персонал, а также гости заведения.

Рассмотрим средний возраст посетителей университета:

1. Абитуриенты – от 14 до 17 лет;
2. Студенты – от 17 до 25 лет;
3. Преподаватели и технический персонал – от 30 до 75 лет.

Если речь идет о абитуриентах или, первокурсниках, то как минимум одна третья от всех поступивших - приезжие из других небольших городов, деревень, поселков. Сложность ориентирования для них в том, что они не адаптированы под высокоактивную социальную городскую жизнь, плотную транспортную систему, в отличие от детей, выросших в городской среде. Многие знаки и символы им могут быть не знакомы.

Следовательно, ориентируясь на их потребности следует создать навигацию, минимизировать использование сложных навигационных знаков и символов и по возможности использовать словесные обозначения.

Рассматривая группу уже учащихся студентов 1-5 курсов, которые уже адаптированные под местную социальную среду, можно заметить, что их темп жизни ускоряется с каждым учебным годом. Для них приоритетом является как можно эффективнее сэкономить время, найти нужный кабинет или аудиторию, добраться от пункта «А» в пункт «Б».

Таким образом ориентируясь на эту социальную группу, задача состоит в том, чтобы создать максимально быстрый и лёгкий в запоминании дизайн навигации.

Преподаватели, работники института и технический персонал – следующий социальный класс посетителей образовательного учреждения. В их число могут входить люди пожилого возраста. Следовательно дизайн навигации должен легко считываемым. Знаки и шрифт использовать в крупном размере.

В институте проходят стажировку и учебу иностранные студенты, большинство из которых не владеют русским языком. Специально для них следует добавить в навигацию дополнительную языковую раскладку на общепризнанном международном языке – английском.

Также существует еще один тип потребителей – люди с ограниченными возможностями. Ориентируясь на них, необходимо спроектировать доступный дизайн, с контрастными цветовыми решениями, удобным расположением знаков и символов и т.д.

ГЛАВА II. ФОРМУЛИРОВКА ПРОЕКТНОЙ КОНЦЕПЦИИ И ОПИСАНИЕ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ

2.1. Проектные проблемы

Главной проблемой навигационных систем является невозможность определения местоположения в тех условиях, в которых она расположена.

Основными препятствиями при создании дизайна общественного пространства главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета стала необходимость продемонстрировать потенциальному потребителю специфику передвижения. Помочь посетителю быстро понять логику данного места и начать в нем ориентироваться.

Внешний вид навигации необходимо спроектировать таким образом, чтобы привлечь и удержать внимание потребителя, вызвать приятный эмоциональный отклик, а также продемонстрировать всю необходимую информацию.

Еще одной проблемой является необходимость в создании цельного дизайна всей стилистики навигационной системы: создать единство стиля как в главном холле, так и непосредственно во всех указателях, картах и навигационных стендах.

2.2. Проектные задачи

Поэтапное исполнение задач выпускной квалификационной работы позволит добиться поставленных целей. Исходя из проектных проблем, можно обозначить следующие проектные задачи:

- Разработать главную схему с обозначениями блоков и линий. С нее начинается весь путь до места назначения. Схема должна привлекать внимание людей.

- Создать дизайнинформационных панелей для каждого этажа, оформление должно привлекать внимание, также оказывать помощь в ориентировании и поддерживать дизайнерское решение.
- Разработать различные виды знаков и указателей для стен, лестниц и дверей, для дальнейшего окончательного выбора. Они должны иметь целостное стилевое решение, чтобы перекликаться друг с другом.
- Подобрать шрифт для использования на схемах, табло и линиях, который будет легко читаться и распознаваться посетителями института.
- Интегрироваться в активный интерьер, дополнять его.

2.3. Проектная концепция

В ходе создания выпускной квалификационной работы, среди всех предложенных концепций, было принято решение остановиться на идеи образа “дерева”. «Древо знаний» олицетворяет мудрость, обучение, опыт, получение и сбор информации, растущее поколение.

Данная семиотика ближе всего подходит образовательному учреждению. Она несет в себе настрой на получение информации, создает эмоциональную связь с посетителями заведения.

Главные составляющие древа знаний - шесть листьев. Каждый лист имеет свой цвет и олицетворяет один из блоков института. От этих листьев идут ветви - навигационные линии, идущие по нужному блоку и указывающие кабинеты, аудитории и прочее.

Данная концепция гармонично и естественно вписываются в педагогическую среду института.

2.4. Описание и обоснование проектного решения

В процессе работы над проектом шел поиск стилевое решения общего вида дизайна навигации Главного учебного корпуса. Были созданы как различные эскизы схем передвижения, так и зарисовки вариантов айдентики

1. Вариант

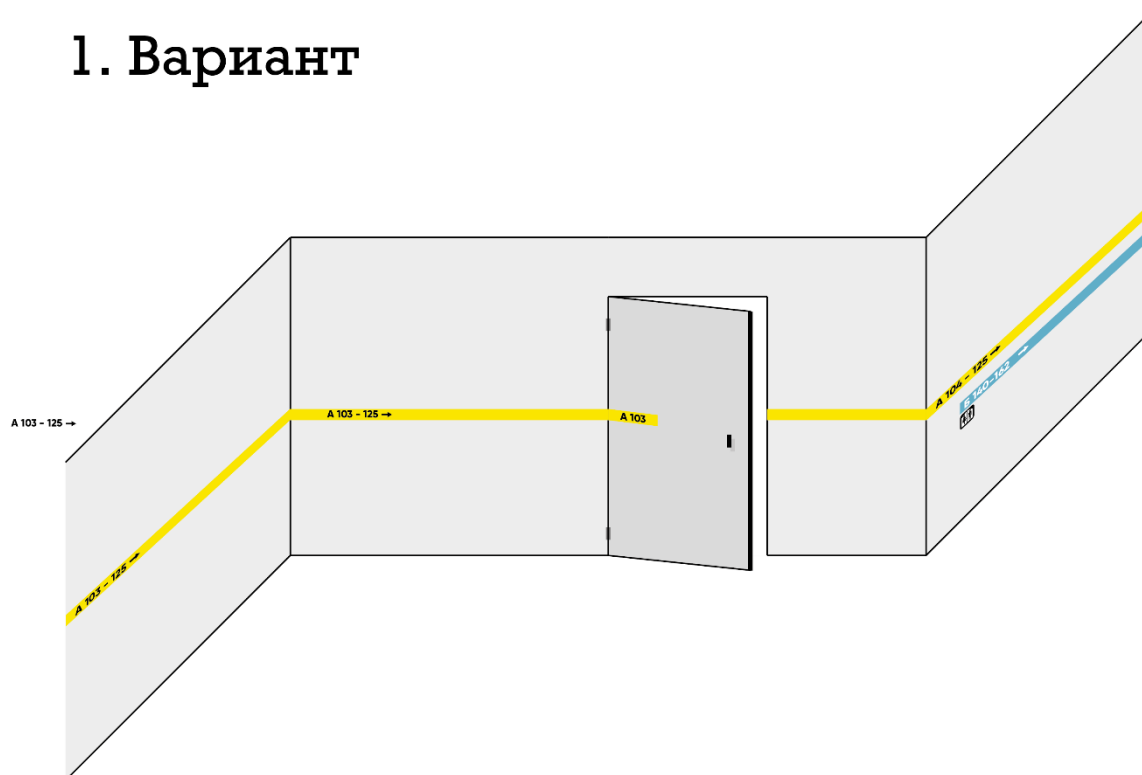


Рис. 2.4.1 Черновой вариантсистемы навигации 1.

2. Вариант

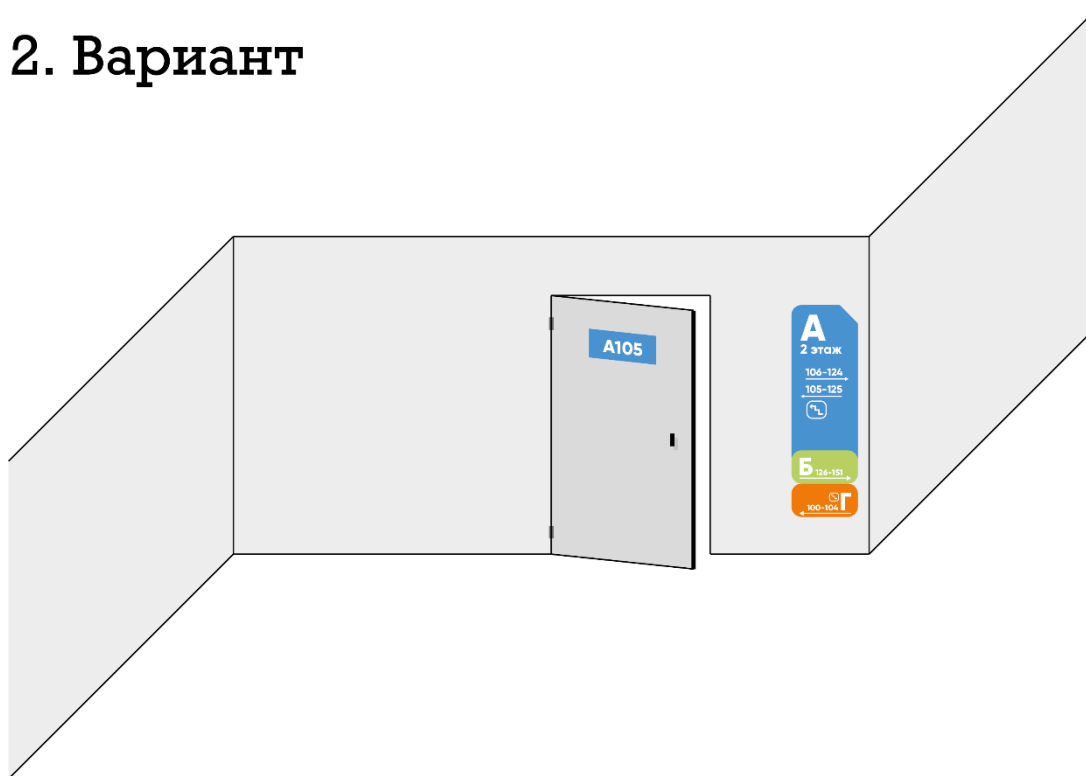


Рис. 2.4.2Черновой вариантсистемы навигации2.

3. Вариант

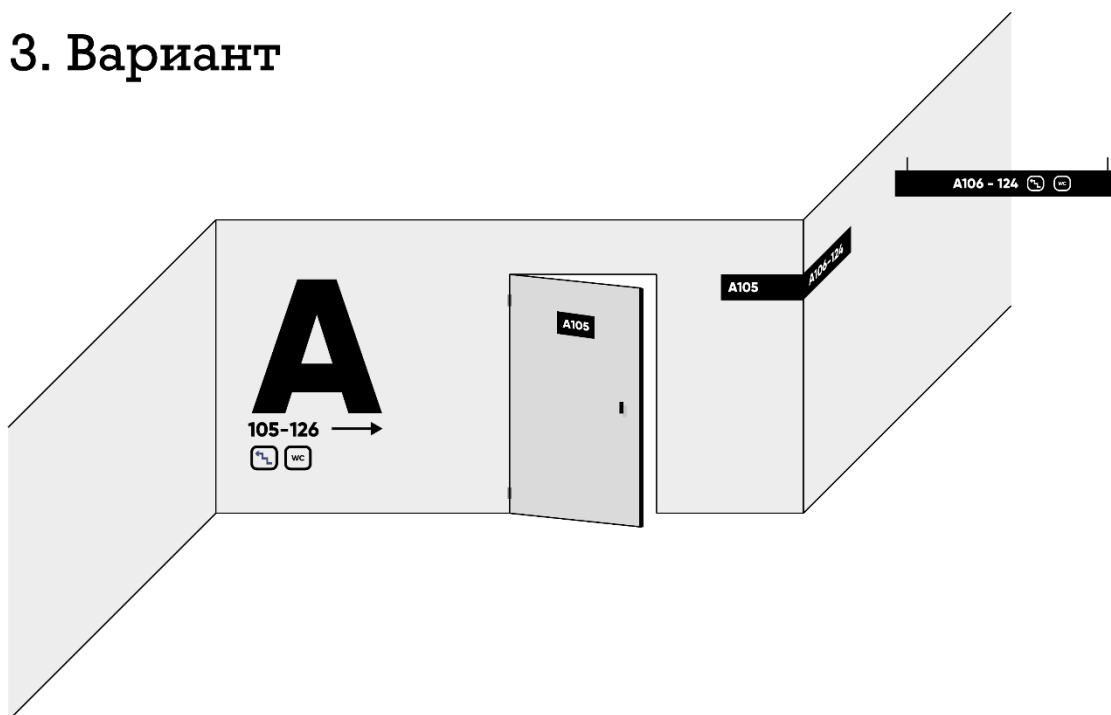


Рис. 2.4.3 Черновой вариант системы навигации 3.

В процессе создания концепции были варианты, сделать главного персонажа, который мог быть проводником по институту, также была предложена идея стилизовать навигацию в виде станций метро или электрической платы с проводами. Но эти идеи были далеки от образования и слабо подходили к характеру заведения.

Идея, на которой было принято решение остановиться – «Древо Знаний», которое олицетворяет мудрость, накопленные знания, образование и т.п. Визуально концепция выглядела следующим образом:

1. В центре главного холла на 1 этаже, на полу нанесен на пол указатель в виде дерева, у которого 6 ветвей, каждая из которых представляет из себя один из блоков института. Каждая ветка показывает в ту сторону, в которой ее блок находится. (Рис. 2.4.4)

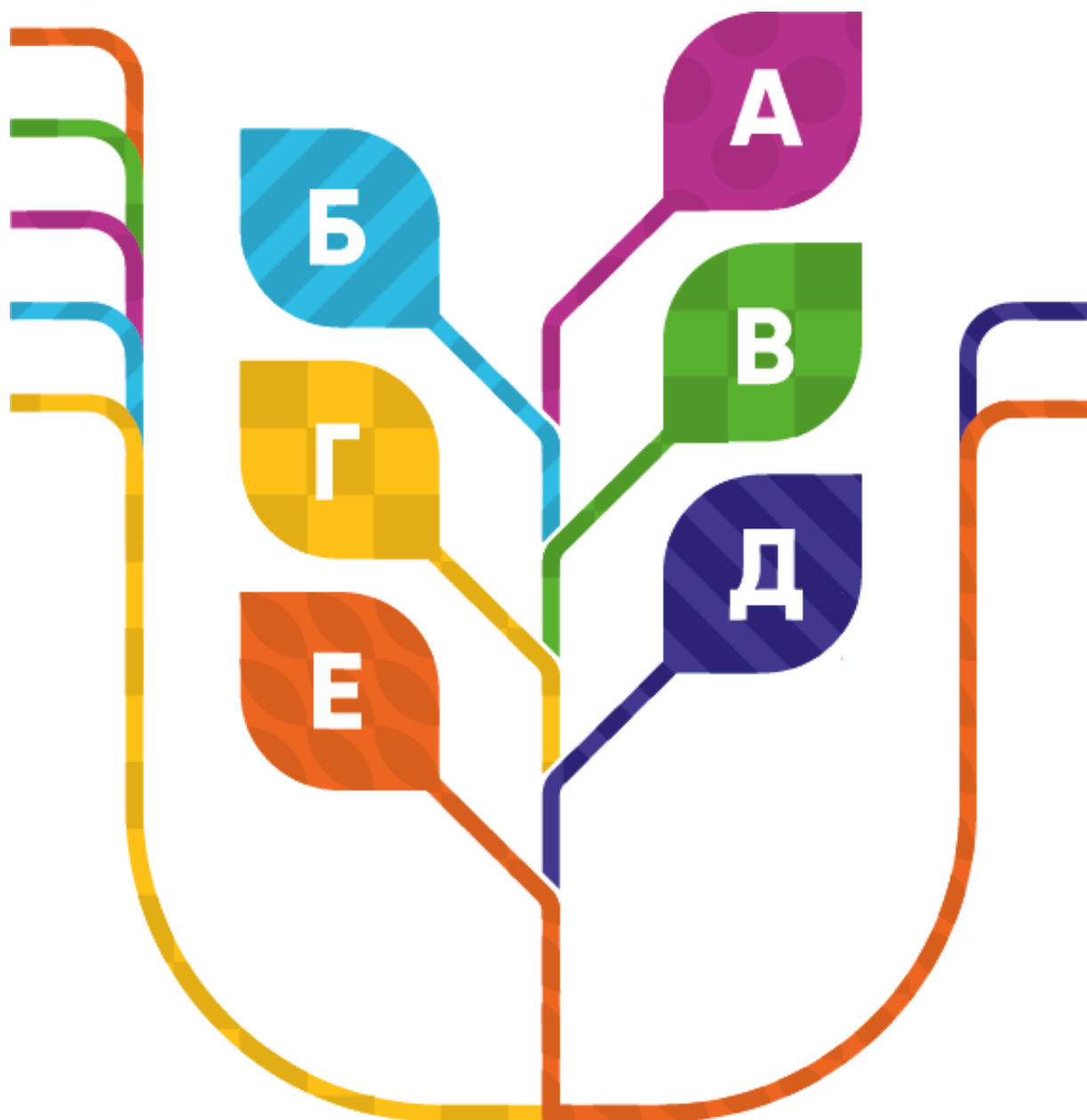
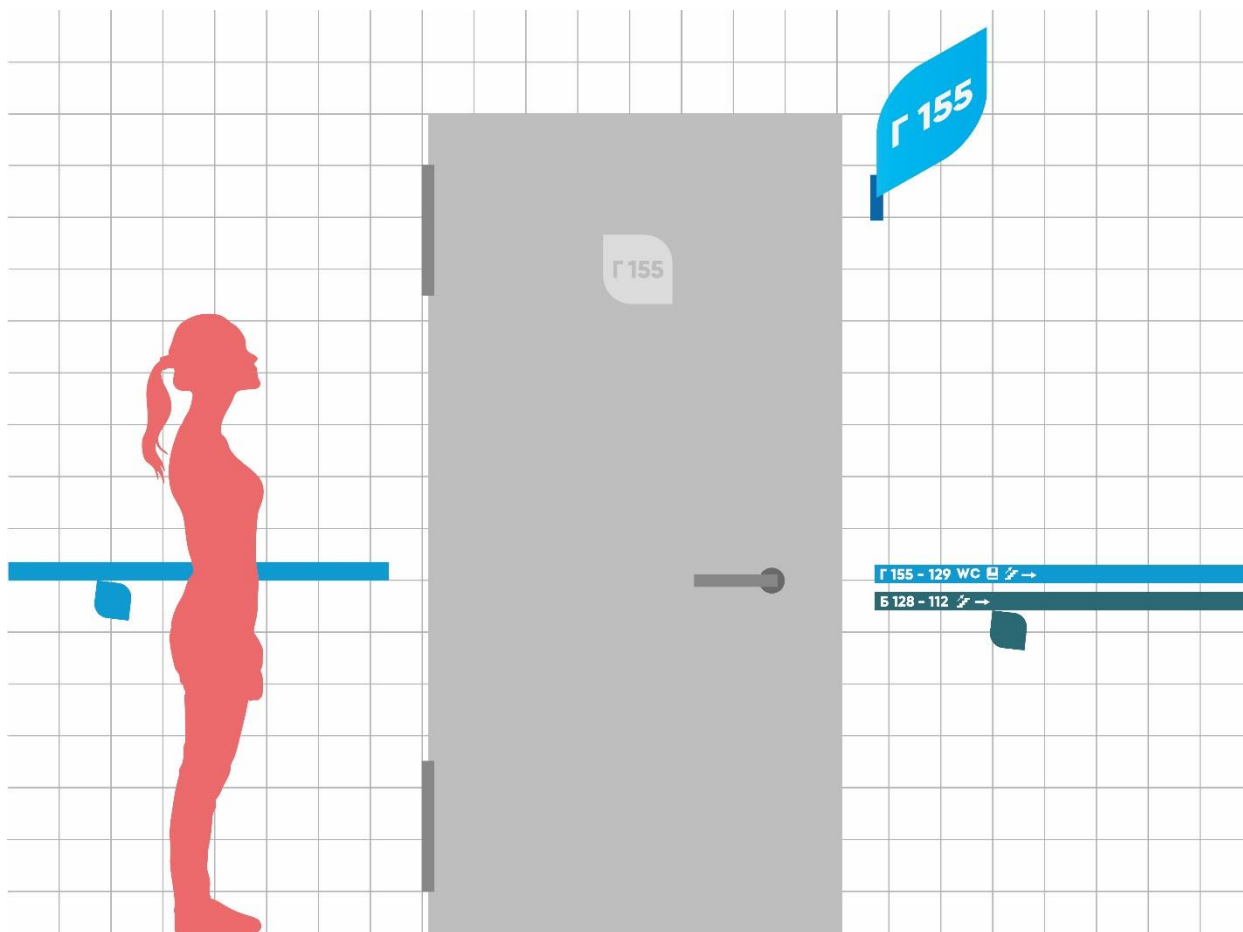


Рис. 2.4.4 Путеводитель на полу главного холла института.

2. Сами линии (Рис. 2.4.5) олицетворяют ветви дерева. Ее цвет соотносится с цветом блока, ветвь движется вдоль всего блока, показывая все кабинеты и прочие помещения.



2.4.5. Таким образом используются навигационные линии, нанесенные вдоль всех коридоров. Высота линий наносится на расстоянии 1.5 метра над полом. Периодически на них можно встретить листочки, чтобы подчеркнуть, что это не просто линии, а ветви дерева.

3. Навигационными панелями выступают вертикально расположенные прямоугольными прямоугольники (Рис. 2.4.6), на которых отображается вся необходимая локальная информация о местности вокруг, какие кабинеты, римские аудитории, лестницы, туалеты, библиотеки, и так далее, а также в каком направлении их можно найти.

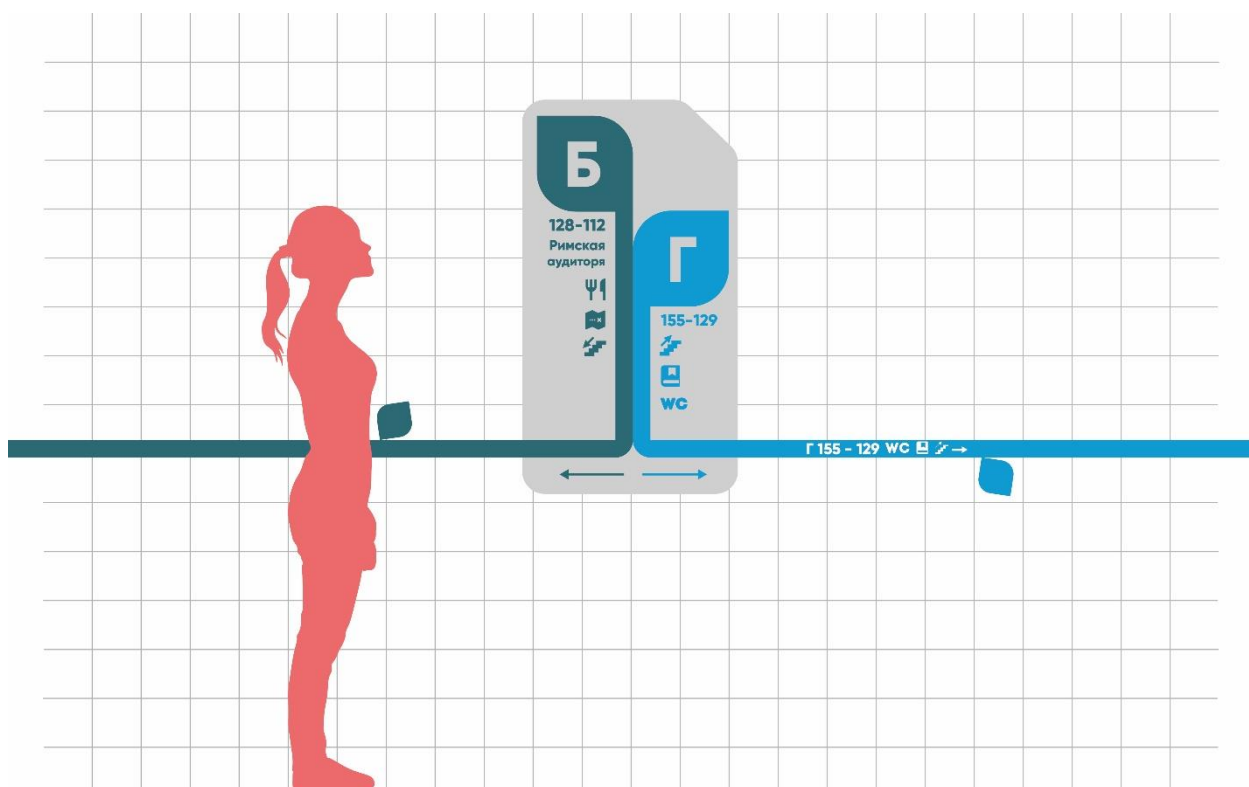


Рис. 2.4.6. Навигационные панели могут соединять ветви линий друг с другом, и вместе получается небольшое дерево.

ШРИФТ.

В оформлении системы навигации учебного пространства использовался единый шрифт. Был выбран «Gilroysans» (рис. 2.4.4). Gilroy – это достаточно молодой шрифт создателем которого является болгарский дизайнер Радомира Тинькова. Он не имеет засечек и содержит в себе очертания геометрических фигур. Этот шрифт является мощным инструментом для графического дизайна, будь то элемент веб-дизайна, навигации или просто составляющий печатного издания.

Mathematische ***simplicity***

Decoration, the sciences, and the aesthetics of mathematics

companies & сотрудников

ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ НОВОЙ КОМПАНИИ

КОМПЛЕКСНЫЙ

Исполненный в множестве различных вариантов, знак выражает

Рис 2.4.7. Пример текста с использованием шрифта GilorySans.

АНКЕТИРОВАНИЕ.

Чтобы понять удобство, эмоциональный отклик и отношение к новому дизайну навигации, было проведено анкетирование основных потенциальных потребителей, а именно - студентов главного учебного корпуса. Им было предложено ответить на ряд вопросов анкеты (приложение 1).

ЦВЕТ.

Цвет — это одна из важных вещей, на которой основывается весь дизайн. Он влияет на многие факторы, играющие важную роль в визуальном восприятии всего вокруг. Каждый день человека состоит из красок и каждый день цвет может возбуждать, успокаивать, сосредотачивать, создавать настроение. Он оказывает огромное влияние на наше сознание, заставляет людей реагировать и предпринимать действия за считанные секунды.

Цветом можно назвать – признаком любого объекта возникающий из-за света отражаемого или излучаемого этим объектом. Цвет можно визуально оценить, узнать его свойства, тон, насыщенность, яркость.

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА.

В дизайне большое значение имеет то каким будет первое впечатление, С высокой вероятностью оно окажется положительным, если в композиции будет соблюден грамотный баланс цвета. Цветовая композиция может быть в монохромной, аналоговой и комплементарной.

- Монохромная палитра основана на одном цвете его различных тонах и оттенках.
- Аналоговая палитра использовать те цвета, в которые находятся рядом друг с другом на цветовом круге.
- Комплементарная цветовая композиция состоит из цветов, находящихся друг напротив друга.

Также существует и различные смешанные приемы, например аналогово-комплементарные, где цветов так много, что они находятся, как и близко рядом друг с другом, так и на абсолютно противоположной стороне цветового круга. В нашем случае понадобился как раз такой прием.

Задача заключалась в том, чтобы создать шесть различных цветов для каждого блока. Изначально было выбрано два комплементарных цвета - жёлтый и синий, затем каждому из них следовало добавить по два аналоговых - голубой, фиолетовый, оранжевый и зелёный. На цветовом круге данная цветовая композиция напоминала букву «Ж» (рис 2.1).

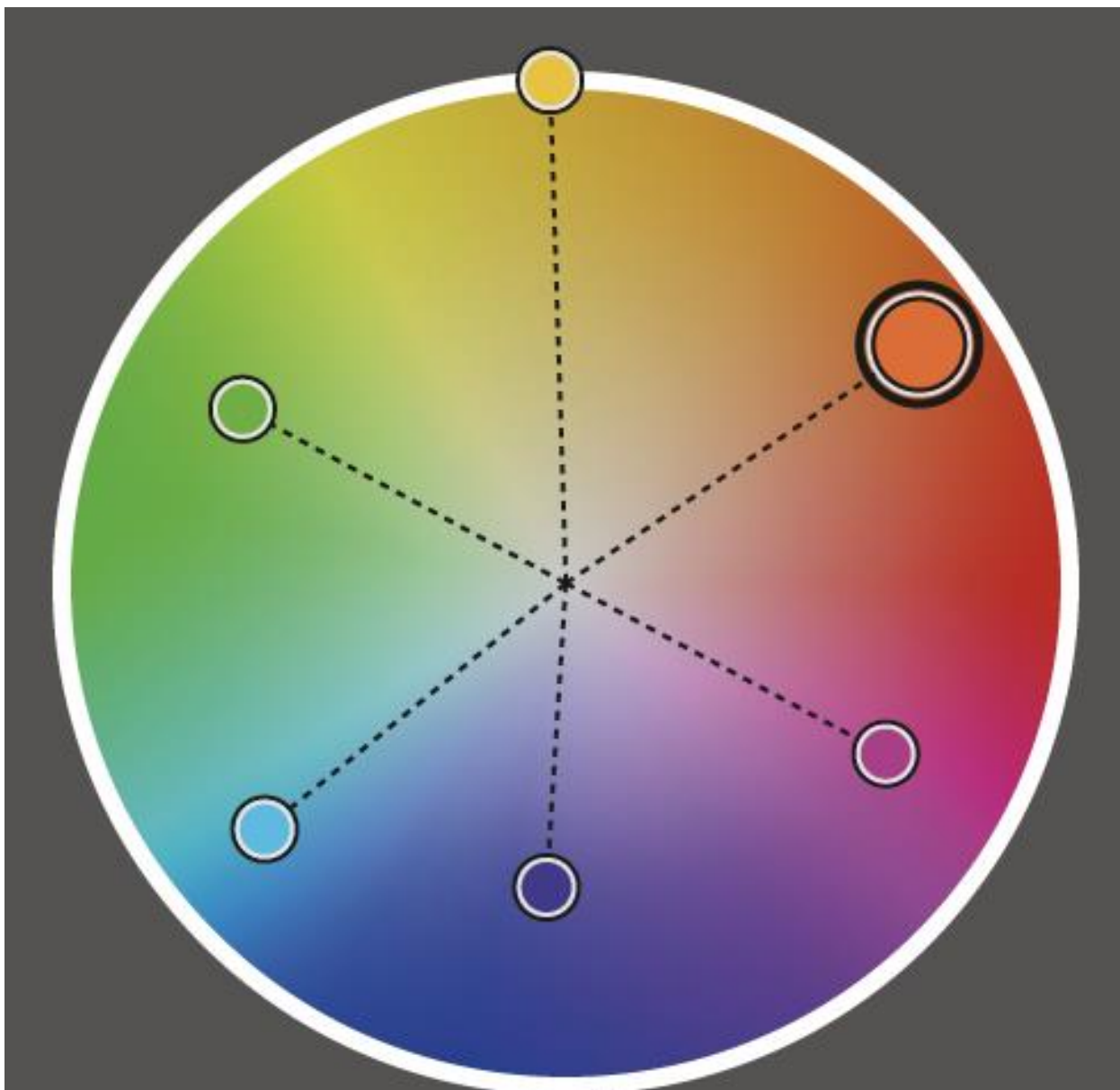


Рис. 2.1. Выбранная композиция на цветовом круге.

Но просто выбрать эти цвета было недостаточно, нужно было добиться того, чтобы они четко смотрелись и различались на сером фоне пола и стен института. Подбирая нужный тон, насыщенность, и яркость была выбрана следующая гамма (рис. 2.2.)

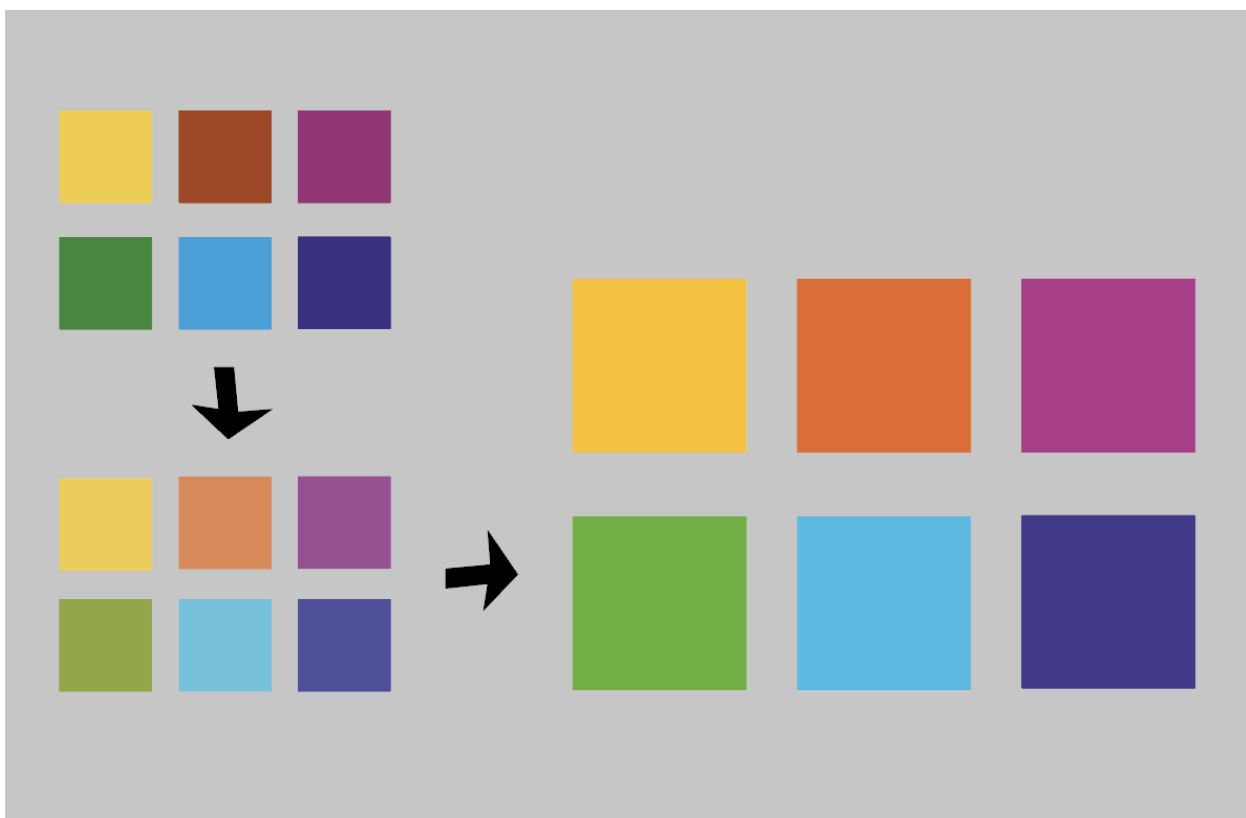


Рис. 2.2. Этапы изменения цветовой гаммы композиции от временных до финального.

ДОСТУПНЫЕ ЦВЕТА.

Но не стоит забывать, что общественное место подразумевает использование тех цветов, которые будут хорошо восприниматься всеми, в том числе и людям, имеющим дальтонизм. Примерно 8-10% мужчин и 0,5% женщин имеют ту или иную форму дальтонизма. То есть, на каждые 100 посетителей института будет 10 таких, которые видят цвета иначе.

Цветовая слепота — это неспособность различать некоторые оттенки спектра, и ей более подвержены мужчины, чем женщины, так как это нарушение возникает в результате мутации X-хромосомы. Есть 3 основных типа цветовой слепоты:

- Дейтеранопия (зелёный),
- Протанопия (красный)
- Тританопия (синий).

Самая распространенная форма — дейтеранопия, следующая — протанопия, и тританопия в самом конце. Картинка ниже (рис. 2.3.) показывает, как будет выглядеть радуга для людей с разными формами дальтонизма.

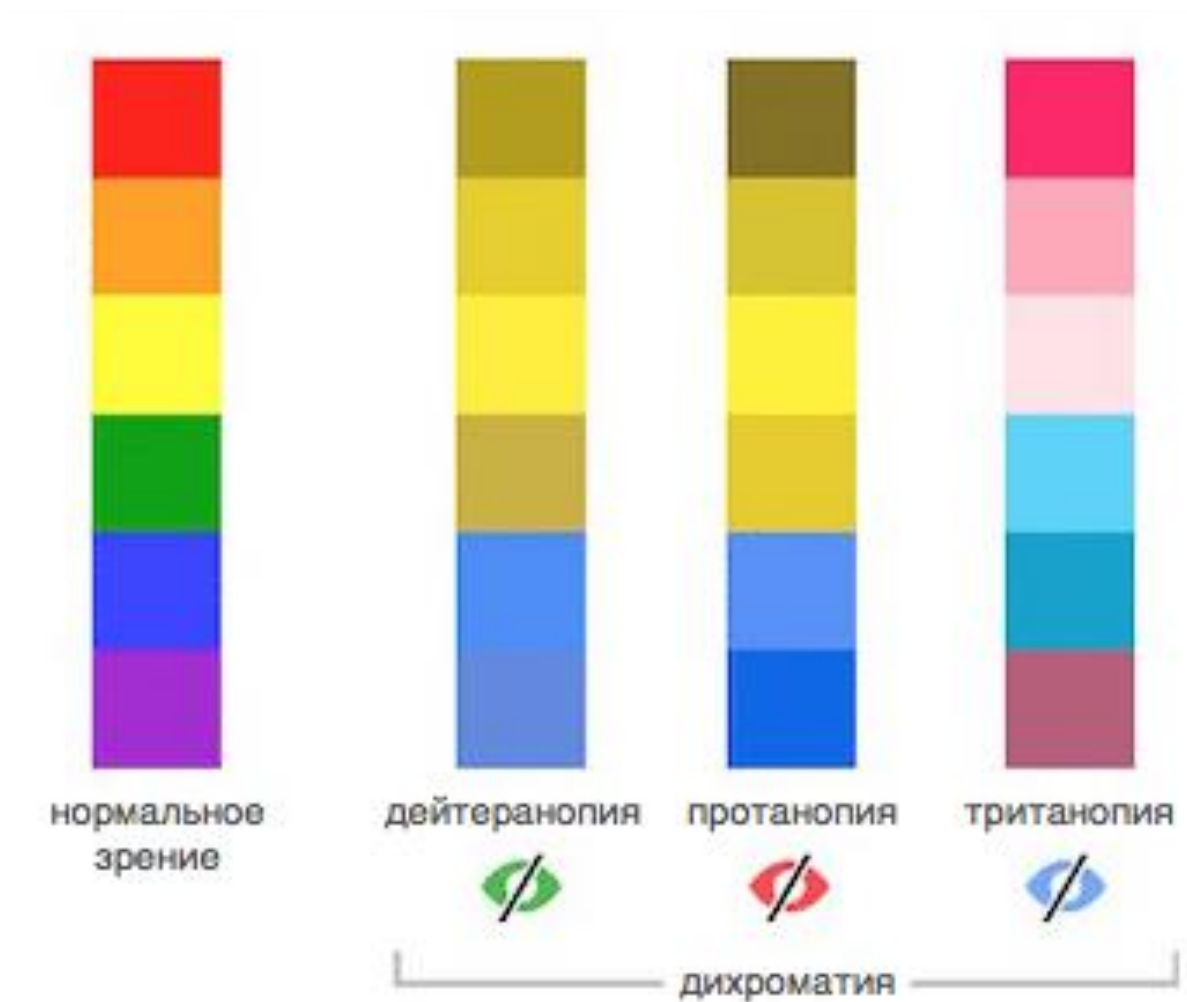


Рис.2.3. Наглядный пример цветовой слепоты с точки зрения трех ее видов.

Как сделать дизайн для всех? Элементы, подходящие для дальтоники, можно считать хорошо спроектированным и для более широкой аудитории. И если дизайн навигации сделан качественно, он подойдет для любых посетителей. Так, например сплошной цвет можно выделить каким-либо контрастным орнаментом или паттерном (рис. 2.4.).

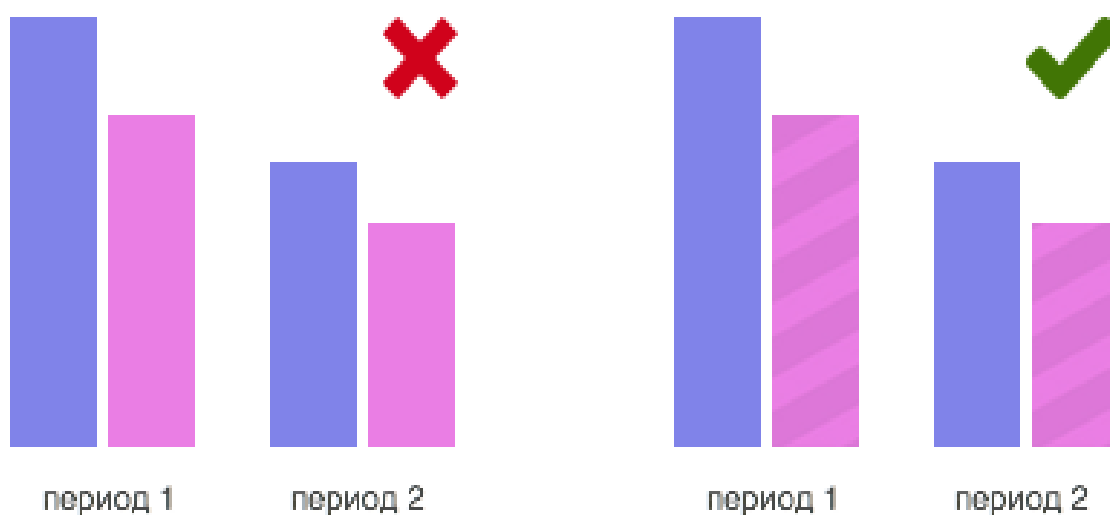


Рис. 2.4. Пример доступного дизайна с использованием паттернов.

Из приведенного выше текста становится понятным что одного лишь цвета будет недостаточно для создания дизайна доступного всем. Если перевести палитру в чёрно-белый цвет (рис.2.5.), то мы увидим, что светлотность цветовых блоков слабая. Увидеть различие между некоторыми из них становится затруднительным.

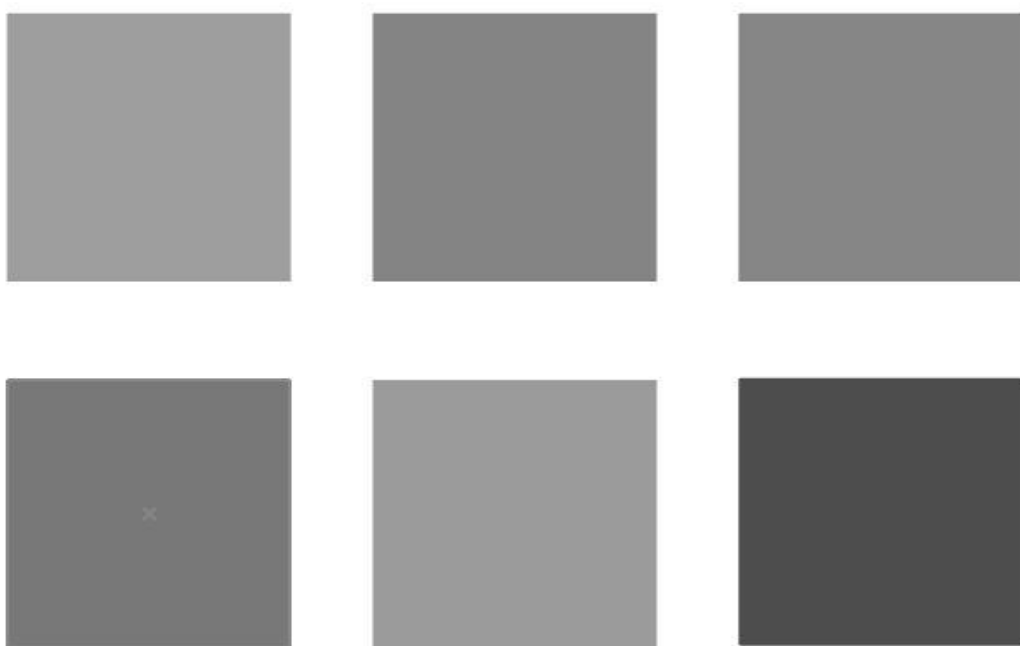


Рис 2.5. Ч/б вариант цветовой гаммы, наглядно показывающий на сколько схожей, может быть светлотность цветов.

Чтобы исправить эту ситуацию нужно использовать паттерны (Рис.2.6). Они помогут визуально отличить каждый из блоков.

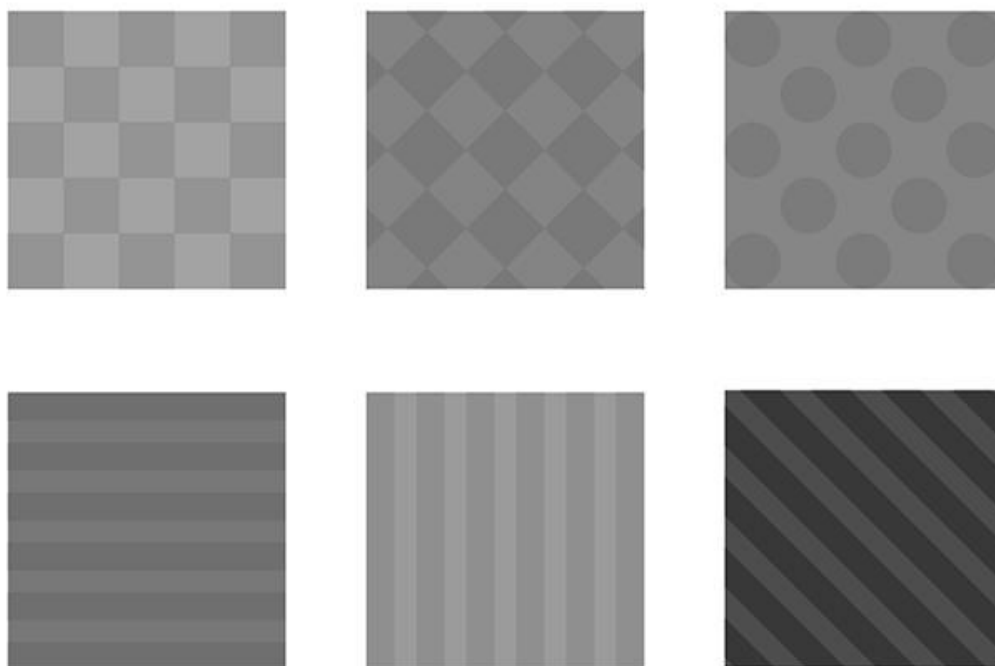


Рис.2.6. Ч/б вариант цветовой палитры с использованием паттернов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью выпускной квалификационной работы было - создание дизайна навигации главного учебного корпуса Уральского Государственного Педагогического Университета. По итогам сделанной работы можно сделать следующие выводы:

1. Проведен опрос потенциального потребителя для создания образа его основного портрета и корректировки основной концепции дизайна навигации;
2. Спроектирован единый ключ оформления дизайна навигации;
3. Найдена общая цветовая композиция и шрифт для оформления:
 - основных вывесок;
 - второстепенных вывесок;
 - лестничных и поэтажных указателей;
 - поэтажных планов;
 - табличек на кабинеты;
 - планов эвакуации и системы фэс;
 - напольных наклеек;
 - интерьерных стоек-указателей.
4. Разработана главная схема навигации по блокам, размещенная в холле и на этажах выше;
5. Разработан дизайн символов;
6. Спроектированы карты и навигационные стенды.

Из чего следует, что задачи художественно – творческого проекта были выполнены, поставленная цель достигнута.

Итоги проекта: дизайн навигации главного учебного корпуса Уральского государственного педагогического университета полностью выполнен.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Агостон А. Теория цвета и её применение в искусстве и дизайне. – М.: Педагогика, 1994. – 56 с.: ил.
2. Дериберс М. Цвет в деятельности человека. – М., 1964. – 38 с.
3. Гурская И. Компьютерная графика / И. Гурская, Ю. Гурский, А. Жвалеский. СПб.: Питер, 2006. – 812 с.
4. Немов Р. С. Психология (словарь - справочник) том 2 М., «Владос» - 2003г. – 156 с.: ил.
5. Проект навигации студии Артемия Лебедева пространства «Флакон» [Электронный ресурс] URL: <https://www.artlebedev.ru/flacon/navigation/> (дата обращения: 08.04.2019).
6. Дальтонизм в интерфейсах: как создавать доступный дизайн. [Электронный ресурс] URL: <https://vc.ru/design/44115-daltonizm-v-interfeysah-kak-sozdavat-dostupnyy-dizayn> (дата обращения: 07.03.2019).
7. Шлыков А.А., Абрамова О.Ф. Исследование проблемы навигации внутри современных зданий со сложной архитектурой // Современная техника и технологии. 2014. № 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2014/02/3085> (дата обращения: 09.04.2019).
8. Навигацию по зданию МГИМО дизайн студии Бюро Горбунова. [Электронный ресурс] URL: <https://bureau.ru/projects/mgimo/> (дата обращения: 09.04.2019).
9. Дизайн общественного пространства больницы от студии Mountteam Design. [Электронный ресурс] URL: <https://www.behance.net/gallery/14500271/Doctor-Ryadom> (дата обращения: 09.04.2019).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1.

Опрос для студентов Уральского государственного педагогического университета:

1. По какому принципу вы ориентируетесь в общественных местах?

2. Что вам бросается в глаза в первую очередь, когда вы увидели новый дизайн карты навигации в главном холле?

3. Как вы считаете, нужны ли в картах навигации иллюстрации? Почему?

4. Сразу ли вы уловили суть работы системы навигации по общественному пространству учебного корпуса? Если нет, то почему?

5. Оформление навигации, какого здания в городе вам запомнилось больше всего? Чем она вас зацепила?





